

Siemer, Joanna

Außerschulische Unterrichtsformen. Museumsbesuche

Drumm, Julia [Hrsg.]; Frölich, Roland [Hrsg.]: Innovative Methoden für den Lateinunterricht. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht 2008, S. 240-267



Quellenangabe/ Reference:

Siemer, Joanna: Außerschulische Unterrichtsformen. Museumsbesuche - In: Drumm, Julia [Hrsg.]; Frölich, Roland [Hrsg.]: Innovative Methoden für den Lateinunterricht. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht 2008, S. 240-267 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-14565 - DOI: 10.25656/01:1456

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-14565>

<https://doi.org/10.25656/01:1456>

in Kooperation mit / in cooperation with:

Vandenhoeck & Ruprecht **V&R**

<http://www.v-r.de>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipt.de
Internet: www.pedocs.de

2.5 Außerschulische Unterrichtsformen

2.5.1 Museumsbesuche¹

In Ergänzung zur unterrichtlichen Arbeit findet bei einem Museumsbesuch eine reale Begegnung mit antiken Objekten statt. Das Kapitel zeigt auf, welchen Wert eine solche Begegnung hat, wie sie in den Unterricht eingebunden und vor Ort gestaltet werden kann.

1. Grundlagen

- Schule und Museum heute
- Gründe für einen Museumsbesuch
- Inhaltliche und organisatorische Einbindung in den Unterricht

2. Praktische Umsetzung

(1) Vorbereitung

- Langfristiger Vorlauf seitens des Lehrers
- Festlegen des Themas und inhaltliche Vorbereitung
- Organisatorische Vorbereitung
- Auswahl der Methoden der Informationsvermittlung im Museum

(2) Durchführung

(3) Nachbereitung

3. Beispiele

- »Ambulantes Museum«: Der Museumskoffer
- »Freilichtmuseum«: Wandern am Limes
- »Museumsprojekt«: Ein Projekt zur lateinischen *Asterix*-Lektüre im Rheinischen Landesmuseum Bonn

1. Grundlagen

*Schule und
Museum heute*

Heute trifft man in vielen Museen auf ein reichhaltiges und abwechslungsreiches museumspädagogisches Angebot, das sich besonders gut mit Lehrplan- und Unterrichtsinhalten kombinieren lässt und das Museum zu einem ganz eigenen Lernort² macht. Auch weil Schulklassen einen beachtlichen Anteil der Besucherschaft stellen,³ hat sich die Museumspädagogik von Anfang an die »Wahrnehmung der Interessen ... vor allem der Kinder und Jugendlichen«⁴ angelegen sein las-

1 Frau Ingvelde Scholz sage ich Dank für wertvolle Anregungen.

2 → Nickel (2001), 206 spricht vom Lernort Museum als einem »Lernort contra Musentempel«.

3 Untersuchungen ergaben, dass zwischen 80 und 90% der Bevölkerung nicht oder nicht wieder ins Museum gehen; dabei werden Kunstmuseen von einem relativ höher gebildeten Publikum besucht, bei Regional- und Technikmuseen ist es umgekehrt (Angaben nach Dech, 25–29).

sen.⁵ Dazu haben die Museen eigenständige Konzepte entwickelt, die die Eigentätigkeit der jugendlichen Museumsbesucher unter dem Motto »entdeckendes Lernen« fördern sollen. Dabei geht es v.a. darum, grundlegende Frageprozesse in Gang zu bringen.⁶

Gründe für einen Museumsbesuch

In allen Bundesländern und Klassenstufen sind Museumsbesuche inzwischen ein integraler Bestandteil der Lehrpläne. Gründe gibt es viele, fachspezifische und fachübergreifende.

Fachspezifische Gründe (Latein)

»Je geringer die Kenntnis der antiken Kultur ist, desto weniger ist der Erfolg der Autoren- und Werklektüre gewährleistet.«⁷

- Das Ensemble der Exponate in einer Ausstellung zur römischen Antike versammelt Zeitzeugen des Altertums, die in dieser Dichte weder im Unterricht noch in der Lebenswirklichkeit der Schüler vorkommen.⁸
- Durch die Begegnung mit historischen Objekten und den Informationen, die das Museum bereithält, wird eine kritische Reflexion bzw. Vertiefung des im Unterricht erarbeiteten Textverständnisses möglich.
- Das Erlebnis der Authentizität ist dabei auch an sich etwas Besonderes, da die virtuelle Medienwirklichkeit ausschließlich von der Information aus zweiter Hand lebt. »Das Museum hingegen lebt von der Konträrfaszination des Authentischen: vom historisch Fremden, das uns räumlich nah ist.«⁹
- Ausstellungsobjekte, »begreifbare« Modelle oder Originale¹⁰ und schülerorientierte Projekte zu bestimmten Lebensbereichen der An-

4 Zacharias, 76. – Es gibt bereits zahlreiche Initiativen, die sich explizit der Kinder und Jugendlichen im Bereich des Museums annehmen, und sogar eigene Kindermuseen.

5 Es gab und gibt auch Gegner des erlebnispädagogisch ausgerichteten Konzepts. Sie befürchten, dass die didaktischen Absichten der Museen, die sich sehr wohl auch an schon geübten Museumsbesuchern ausrichten und dementsprechend anspruchsvoll sein können, an Niveau einbüßen, wenn die Vermittlung der Inhalte an Schüler im Zentrum steht. → Jürgensen, 104; → Korff, 23–24.

6 »Vermittlungsarbeit heißt nicht, einen Eimer füllen, sondern ein Herdfeuer entzünden« (frei nach Herodot), zit. nach → Wildberger, 4.

7 → Nickel (2001), 206.

8 Zwar versucht der LU, den Schülern die vergangene römische Kultur durch Erschließen und Interpretieren lateinischer Texte zu vermitteln. Aber nicht alle Fragen lassen sich aus dem Text heraus klären, »da sich die lateinische Literatur mit einer Reihe von Phänomenen nicht befasst hat, wie z.B. dem Alltag des dienenden und entlassenen Legionssoldaten.« → Nickel (2001), 206.

9 → Korff, 24–25.

10 → Beispiel 1, S.252–256.

tike bilden durch ihre Anschaulichkeit ein Gegengewicht zur oft beklagten Überintellektualisierung des LU.

- Gemeinsame außerschulische Unternehmungen tragen dazu bei, in den (oft aus verschiedenen Klassen gemischten) Lateingruppen ein Zusammengehörigkeitsgefühl zu schaffen, das für das Unterrichtsklima nur förderlich sein kann.

*Fachübergreifende
Gründe*

- Durch regelmäßige Museumsbesuche wird die Aufgeschlossenheit von Schülern gegenüber neuen Eindrücken und anderen Wertmaßstäben gefördert. Fernziele sind eine »ästhetische Sensibilisierung«¹¹ und die spätere – selbstständige – Nutzung von Museen.¹²
- Die Vorbereitung und Durchführung eines Museumsbesuches gibt Gelegenheit, verschiedene Wege zu erproben, um die eigenen Kenntnisse zu erweitern: rezeptiv z.B. durch Beobachtung und Lektüre; praktisch z.B. durch Nachahmungen und Kreationen.
- Museumsbesuche bieten einen geeigneten Rahmen, mit anderen Fächern zusammenzuarbeiten (für Latein v. a. mit Griechisch, Geschichte, Religion und Bildender Kunst). Dadurch wird die Fähigkeit geschult, einen Sachverhalt aus verschiedenen Perspektiven zu sehen und Querverbindungen zwischen den einzelnen Fächern herzustellen.
- Die Begegnung mit den Exponaten erfordert das Einüben verschiedener Techniken: Abzeichnen (Fächer verbindendes Arbeiten mit Bildender Kunst), Beschreiben (Fächer verbindendes Arbeiten mit Deutsch), Recherchieren (Fächer verbindendes Arbeiten mit vielen Fächern), ...

Ein Museumsbesuch erfüllt somit die traditionsreiche Forderung nach ganzheitlichem Lernen in besonderer Weise und ist für einen umfassenden LU unverzichtbar.

*Einbindung in den
Unterricht*

Der Museumsbesuch sollte inhaltlich in den LU eingebunden sein. Dies geschieht am besten dadurch, dass durch den Unterricht selbst Fragen aufgeworfen werden, die einer vertiefenden Klärung im Museum bedürfen. Folgende unterrichtliche Themen können in der Lehrbuch- oder in der Lektürephase Anknüpfungspunkt für einen Museumsbesuch sein:

- Römisches Alltagsleben: Villa rustica, Thermen, Essen, Kleidung und Schmuck, Schule, Spiele, Geld

¹¹ → Datow, 294.

¹² → Otto, 11.

- Römer in Deutschland: Römer und Germanen, Limes, Kastelle, römisches Heer, Alltag eines Soldaten, Römerstädte, Reisen und Straßen, Handel und Schifffahrt
- Römische Baukunst: Aquädukte, Tempel, Grabsteine, Skulpturen, Mosaiken
- Lateinische Inschriften¹³
- Religionsgeschichte: römische Götter und ihre Attribute, mythologische Erzählungen, Christentum, Isiskult, Mithraskult

Organisatorisch kann ein Museumsbesuch

- direkt in eine Unterrichtsreihe eingebunden werden;
- an einem oder mehreren Projekttagen stattfinden;
- Bestandteil einer längeren Studienfahrt¹⁴ sein.

Die organisatorisch anspruchsvollste Einbindung eines Museumsbesuchs ist die in den normalen Unterricht. Aus naheliegenden Gründen wird man einen Museumsbesuch eher selten an den Beginn einer UE stellen, ihn vielmehr – meistens – in der Mitte platzieren (Vor- und Nachbereitung möglich) und manchmal am Ende (als motivierende Krönung).

An Projekttagen sind Vor- und Nachbereitung en bloc dabei, was die Planung sehr vereinfacht.

Auf Studienfahrten gehören Museumsbesuche fraglos dazu, wobei sie dort gerade von museumsunerfahrenen Schülern weniger intensiv erlebt werden, da die Summe der Besichtigungen die einzelnen Eindrücke verschwimmen lässt.

2. Praktische Umsetzung

(1) Vorbereitung
Langfristiger Vorlauf
seitens des Lehrers

Die erste Aufgabe des Lateinlehrers¹⁵ besteht darin, langfristig die (lokale) Museumssituation zu erkunden. Dies geschieht, indem man z. B.

- Museen durch eigene Besuche oder via Internet kennen lernt;
- Kontakt mit Museumsmitarbeitern aufnimmt;
- falls vorhanden, die museumsinterne Bibliothek nutzt;¹⁶

13 Wichtige lateinische Abkürzungen bietet in zwei klaren, tabellarischen Übersichten → Huber, 32 und 30 (zusätzlich zur Abkürzung und ihrer Auflösung wird jeweils hingewiesen auf sich ergebende weiterführende realienkundliche und sprachliche Lerninhalte; z. B.:

COS = consul → *Aufgaben der Konsuln, Datierung nach COS statt A. U. C. [= ab urbe condita], abl. abs.).*

14 → Kap. 2.5.2, S. 268–293.

15 ... oder auch der Schüler, z. B. im Rahmen eines Leistungskurses oder eines Projekts.

16 Die museumsinterne Bibliothek steht Lehrkräften in der Regel offen.

- einen Fortbildungskurs zur Vermittlungsarbeit im Museum besucht;
- sich über Sonderprogramme (Einführungen in Sonderausstellungen, Vorträge ...) und deren Niveau informiert.

*Festlegen des
Themas*

Dieses Grundwissen hilft, thematische Anknüpfungsmöglichkeiten an den LU aufzuspüren¹⁷ und dementsprechend Thema und Termin für einen Museumsbesuch mit Schülern zu überlegen. Da in der Regel der Lehrer den größeren Überblick sowohl über die lokale Museumssituation als auch über die Unterrichtsthemen hat, wird der grundsätzliche Vorschlag für einen Museumsbesuch meist von ihm ausgehen. Dennoch ist es möglich, bereits bei der Festlegung eines thematischen Schwerpunkts auch die Schüler mit einzubeziehen, indem man sie z. B. selbst inhaltliche Wünsche für einen Museumsbesuch nennen oder sich über ein bestimmtes Museum vorher im Internet informieren und eine Programmauswahl treffen lässt.

*Inhaltliche
Vorbereitung*

Sobald das Thema des Museumsbesuches feststeht, sollte es im Unterricht mit den Schülern vorbereitet werden. Um einen thematischen Fragenhorizont zu entwickeln, kann man z. B. im »brainstorming« alles vorhandene Wissen (aus dem persönlichen Wissensschatz der Schüler, aber auch aus gelesenen Lehrbuch- bzw. Lektüretexten) und alle zu dem Zeitpunkt vorhandenen Fragen an der Tafel sammeln und abschreiben lassen; bis zum Museumsbesuch kann dieses Blatt im Unterricht immer wieder um weitere Einträge ergänzt werden. Der so erarbeitete gemeinsame Wissensgrundstock bzw. Fragenhorizont eignet sich, aufgeteilt in Sachbereiche, auch dafür, »Spezialistenteams« auf bestimmte Fragen anzusetzen. Jedes Team ist dann im Museum für die Klärung möglichst vieler Fragen des entsprechenden Sachbereichs zuständig.¹⁸

Je nach Alter der Schüler und angestrebten Lernzielen kann man anlässlich eines Museumsbesuchs außerdem zu passenden Themen Referate¹⁹ halten lassen. Folgende Schritte sind bei der Planung sinnvoll:

- Themenliste erstellen
- Genaue Aufgabenstellungen formulieren
- Literaturliste/Handapparat zusammenstellen
- Organisatorisches überlegen (Umfang und Art der Präsentation, vorherige Abgabe des Manuskriptes, Vortragstermin und -ort, Verfassen eines Thesenblatts ...)
- Bewertungskriterien erheben und mit den Schülern besprechen

17 → 242–243, »Einbindung in den Unterricht«.

18 Die Erkundungen in Gruppen können auch als »Wettkampf« gestaltet werden.

19 → Kap. 3.3.1, S. 323.

- Methodisches vermitteln (Literaturbeschaffung und -sichtung, Gliederung des Referats, Gestaltung des Vortrags)

Bei allen vorbereitenden Maßnahmen ist es wichtig, möglichst oft einen Bezug zum (laufenden) LU herzustellen, viele Schüler aktiv zu beteiligen, das Alter der Schüler und die Museumsversiertheit der Gruppe zu berücksichtigen.

Organisatorische Vorbereitung

Zur organisatorischen Vorbereitung eines Museumsbesuches → Checklisten in den Anhängen 1 und 2 nach Kap. 2.5.2, S. 294–299.

Auswahl der Methoden der Informationsvermittlung

Im Rahmen der Vorbereitung eines Museumsbesuches muss außerdem eine geeignete Methode der Informationsvermittlung im Museum ausgewählt werden. Grundsätzlich lassen sich vier Arten der Vermittlung unterscheiden:²⁰ die mündliche (1), schriftliche (2), erfahrungsorientierte (3) und multimediale (4).

Führungen

(1) Mündlich: Führungen

Führungen sind klassischer Bestandteil eines Museumsbesuchs. Es ist sinnvoll, vorher mit der führenden Fachkraft zu sprechen, um die Inhalte der Führung auf den Unterricht abzustimmen. Bei der Art der Führung unterscheidet man verschiedene Konzepte:

- Klassische, stark an den Exponaten ausgerichtete Führung
- Dialogisch angelegte, am Horizont des Besuchers orientierte Gespräche vor den Objekten mit verschiedenen Schwerpunkten:
 - »Exemplarische Methode« (Konzentration auf ein Exponat)
 - »Genetische Methode« (Entstehungsaspekte des Exponats)
 - »Sokratische Methode« (bewusste Provokation von Vorurteilen dem Exponat gegenüber)
 - »Entdeckende Methode« (Problemlösungen vom Besucher gefordert)²¹
- Führung im Stile des »*Münchener Konzepts*«:²² Eine entspannte Atmosphäre regt dazu an, Assoziationen zu äußern und ungeniert Fragen zu stellen. Gang und Intensität der Führung werden von den Besuchern mitbestimmt.

²⁰ In Anlehnung an → Datow, 295–296.

²¹ Speziell zum zentralen Aspekt der unterschiedlichen Arten des »Sehens im Museum« gibt es inzwischen zahlreiche Veröffentlichungen; eine (mehr an Museumspädagogik gerichtete, aber interessante) Übersicht über die Konzepte bietet → Dech.

²² Seit 1979 vom Museumsteam der VHS München entwickeltes und praktiziertes Konzept, das bis heute in München großen Anklang findet. Ausführliche Beschreibung bei → Dech, 37.

Vorteile von Führungen:

- Von Fachkundigen geleitet
- Leicht organisierbar (Buchung)
- Wenig eigener Vorbereitungsaufwand
- Ein Ansprechpartner für Fragen steht über längere Zeit zur Verfügung.

Nachteile von Führungen:

- Verschieden qualitativ
- Nicht immer auf den Unterricht abstimmbare
- Die Fülle der Informationen kann Schüler überfordern.
- Kosten

Arbeitsblätter

(2) Schriftlich: Arbeitsblätter

AB im Rahmen eines Museumsbesuches²³ dienen der Einordnung der Exponate in größere Zusammenhänge. Sie liefern theoretische Informationen sowie Such-, Beobachtungs- und Einfühlaufträge für die Arbeit im Museum, stellen Wissensfragen oder beinhalten handlungsorientierte Anweisungen. Außerdem ermöglichen sie es, bestimmte Ergebnisse zeitlich versetzt im Rahmen des Schulunterrichts wieder aufzugreifen.

AB können vorgeschaltet,²⁴ nachgeschaltet oder begleitend verwendet werden (in der Schule/als Führungsblätter fürs Museum²⁵/als Nachbereitungsblätter/als Übungs- und KA-Texte²⁶).

AB, die für die spezielle Arbeit im Museum konzipiert werden, sollten folgende Merkmale haben:

- Layout: AB müssen »den Blick vom Blatt weg auf das Original lenken, sich also weitgehend überflüssig machen«,²⁷ d.h. selbst wenig Text, wenig Layout aufweisen.
- Aufgabenspektrum: Oft einsetzbar sind folgende Aufgaben:²⁸
 - Beschreiben eines Gegenstands oder seiner Wirkung auf den Betrachter (in Stichworten)

23 Mehr Einzelheiten → Visser, 15 f.; → Huber, 34–36.

24 Beispielsweise zur Vorbereitung eines eigenen Beitrags der Schüler wie Referat oder Rollenspiel (mögliche Aufgabe: Schüler erhalten Untersuchungsaufträge, die sie in der Rolle von verschiedenen Berufsklassen ausführen müssen, z.B. Bäderarchitektur: Sichtweise Patrizier versus Sklave); → Berking.

25 Ein AB »Museumsplan«, einen besonderen Wegweiser zu den betreffenden Exponaten, stellt → Huber, 36–37 vor.

26 → Huber, 35.

27 → Huber, 34.

28 → Otto, 13 begründet dieses altbewährte Aufgabenspektrum mit folgenden Stichworten: »selbsttätiger Nachvollzug, Zwang zur Reduktion, Art des subjektiven Verständnisses wird klar; Zeichnung kann mitgenommen werden in den Unterricht.«

- Abzeichnen z. B. von Inschriften (die Übersetzung kann dann in der Schule erfolgen) oder von einem bedeutsamen Exponatdetail (das auf dem AB als Lücke in einer Zeichnung erscheint)
- Vergleichen verschiedener antiker Exponate oder eines Exponats mit einem modernen Pendant bzgl. Größe, Erhaltungszustand, Alter, Darstellungsweise ... (in Stichworten)
- Suchaufträge: Suchen lassen kann man einen Gegenstand (anhand einer vorgegebenen Beschreibung) oder sachliche Informationen zu einem bestimmten Gegenstand (diese Informationen sollten für Schüler verständlich sein; nach zu anspruchsvollen wissenschaftlichen Angaben suchen zu lassen ist wenig motivierend).
- Produktionsaufgaben, z. B. Fotografieren (die Exponate selbst oder die neben einer Skulptur von Schülern nachgestellte Körperhaltung dieser Skulptur²⁹ zum Zwecke des Vergleichs im Unterricht) oder die Erarbeitung eines kurzen Rollenspiels³⁰ zu einem Exponat in Anlehnung an vorher erarbeitete Sachinformationen (z. B. »Frau Servilia bestellt ein Paar Schuhe«)
- Aufgabenstellung: Um anfängliche Erfolgserlebnisse zu garantieren, sollten die Aufgaben von leicht nach schwierig sortiert sein. Unter ihnen sollten sich auch solche befinden, in denen die Schüler zum Nachdenken angeregt werden und Raum bleibt für die Beschreibung eigener Eindrücke und Fragen.
- Sozialformen: Die Arbeitsaufträge werden, wo möglich, in PA/GA zeitversetzt erledigt, um größere Ansammlungen von Schülern vor den Exponaten zu vermeiden. So haben die Schüler die Möglichkeit, sich über die Exponate auszutauschen und ihr Wissen gegenseitig zu ergänzen. Das Element des Wettbewerbs zwischen den einzelnen Gruppen kann motivierend wirken.

Vorteile von Arbeitsblättern:

- Wiederverwertbarkeit (in der Nachbereitung,³¹ für die Vorbereitung einer KA oder eines weiteren Museumsbesuchs)
- Mögliche Binnendifferenzierung
- Inhaltliche Strukturierung des Museumsbesuchs

Nachteile von Arbeitsblättern:

- Sehr aufwändig in der Herstellung, v. a. wenn der Lehrer zum Studium der Exponate vorher ins Museum gehen muss

²⁹ → Biastoch, 59.

³⁰ Wertvolle Anregungen zum Thema »Theaterspielen im Museum« gibt → Huber, 73–75.

³¹ Zum »Museumsbuch« → Huber, 35.

- Angemessenes Verhalten der Kleingruppen (besonders in Klassen mit Disziplinproblemen) schwieriger zu gewährleisten

Schüleraktivitäten

(3) Erfahrungsorientiert: Schüleraktivitäten

Als »erfahrungsorientiert« gelten solche Tätigkeiten, bei denen die Schüler zu einem eigenständigen, produktiven, nicht rein rezeptiven Umgang mit Exponaten oder Modellen angeregt werden. Dies geschieht z. B. durch:

- Studiensammlungen im Museum mit Objekten zum Anfassen
- Handwerkliche, spielerische oder theatralische Projekte, verschiedene andere Aktionen, die teils im Freien, teils in eigens dafür hergerichteten Aktionsräumen des Museums stattfinden³²
- Einen vom Museum zur Verfügung gestellten Museumskoffer³³
- Aktionen, zu deren Durchführung ein Museumspädagoge in die Schule kommt (z. B. Münzengießen, Kleidernähen, Theaterworkshop)
- Bastelmaterialeien wie Mosaiken aus Pappe, mit denen sich bestimmte Vorlagen nachlegen lassen, oder Kopien von Bildern, die den Schülern zerschnitten zur Rekonstruktion vorgelegt werden
- Leicht manipulierte Kopien, z. B. von Inschriften, die die Schüler rekonstruieren oder übersetzen sollen (am Ende kann, z. B. als Chronogramm, eine besondere Zahl oder in Anlehnung ans Chronographieren ein witziger Spruch o. Ä. herauskommen³⁴)
- Kreative Schreibaufgaben zu Gegenständen aus dem Museum³⁵

Vorteile von Schüleraktivitäten:

- Große Anschaulichkeit
- Hoher Behaltenswert durch persönliche Aneignung
- Motivation durch Abwechslung

Nachteile von Schüleraktivitäten:

- Zeit- und Organisationsaufwand
- Evtl. Kosten

32 Eine für alle Museumsarten (und Schulfächer) interessante Aufstellung bringt → Schmeer-Sturm, 42–45.

33 → Beispiel 1, S. 252–256; → Wildberger, 5; → Niemann, 68–70.

34 Beispiel: Folgende häufig abgekürzte Inschrift ist zu rekonstruieren. (Tipp: Die beiden Buchstaben, die immer abwechselnd fehlen, ergeben viermal die deutsche Entsprechung des englischen OK.)

— _V_ _PT_M_ MAX_M_. [Lösung: IOVI OptImO maxImO].

35 → Beispiel 1, S. 254–256; weitere Ideen für kreative Aufgaben → Kap. 2.2.1, S. 15–17.

Multimediale Darbietungen

(4) Multimediale Darbietungen im Museum

In Ergänzung zu schriftlichen Informationen bei den Exponaten liefern Museen Informationen auch mittels folgender Medien:

- Audioguide
- Diashow
- Film
- Computeranimation

Vorteile multimedialer Darbietungen:

- Methodenwechsel
- Selbst bestimmbares Tempo (beim Audioguide)
- Anschaulichkeit (bei visuellen Medien)
- Gelegenheit, sich zu setzen und zu erholen
- Motivation qua Medium

Nachteile multimedialer Darbietungen:

- Bequeme Handhabung fördert Passivität.
- Keine originale, sondern eben virtuelle Begegnung
- Technische Geräte verleiten zum zweckfreien Spielen.

Virtueller Museumsbesuch

Eine neue technische Möglichkeit ist der virtuelle Museumsbesuch, der zur Vorentlastung einem realen Museumsbesuch vorangestellt werden kann. Viele Museen (mehr als die Hälfte der deutschen) geben inzwischen ausgewählte Informationen auch virtuell weiter:

- Auf ihren Homepages: Informationen zu Öffnungszeiten, aktuellen Veranstaltungen, Programmen³⁶

36 Die Homepages der deutschsprachigen Antiken-Museen sind zusammengetragen in: AU 4+5/2001, 80–84. Empfehlungen lohnender deutscher und internationaler Internetseiten gibt → Thies, 85–87.

Aktuelle Tipps zu »Rom im Internet«:

- Roma antiqua – Häuser/Wohnungen im antiken Rom:
<http://www.thomas-golnik.de/orbis/realien/wohn.html>
- Roma antiqua – Kapitol, Kaiserforen: <http://www.capitolium.org/>
- Interaktiver Rundgang durchs antike Rom:
<http://www.roma-antiqua.de/pages/rund/index.php>
- Antike Bauwerke:
http://wings.buffalo.edu/AandL/Maecenas/general_contents.html#Italy-Rome
- Geschichte des antiken Rom: <http://www.lateinforum.de/altge2.htm> (mit vielen Links)
- Skulptur, Architektur, Malerei: <http://www.thais.it>
- Vatikanische Museen:
<http://www.nah-und-fern.de/reisetagebuecher/italienrom/vatikanischesmuseum/index.html>

- Auf CD-ROM: einzelne Objekte der Ausstellung, virtuelle Führungen zum Anschauen
- Auf CD oder Kassette: Audio-Führungen

Dabei liegt es im Interesse der Museen, den potenziellen Besuchern durch virtuelle Präsentation den tatsächlichen Besuch zwar schmackhaft zu machen, ihn aber nicht zu ersetzen. (Kleinere Museen haben übrigens oft ein facettenreicheres Online-Angebot.)

Vorteile eines virtuellen Museumsbesuches:

- Gute Quelle zur Vorbereitung eines Museumsbesuchs
- Unvorhersehbare Links können neue Aspekte bringen.
- Manche Informationen bekommt man nur auf diesem Wege.
- Buchungen online sind manchmal praktischer.

Nachteile eines virtuellen Museumsbesuches:

- Die Surfaktivitäten der Schüler sind inhaltlich schwer steuerbar.
- Der Erkenntnisgewinn ist im Verhältnis zum Zeitaufwand häufig eher gering.
- Informationen unter den Adressen zur Antike sind oft nicht auf Deutsch verfügbar.

(2) Durchführung

Zeitraumen: Der Museumsbesuch an sich wird im Schnitt zwei bis drei Stunden beanspruchen. Dazu kommen die Hin- und Rückfahrt. Alle Vorplanungen – besonders die terminlichen – eingerechnet, kann eine Museumsunternehmung einen Vorlauf von einem halben Jahr brauchen.

Vorab in der Schule: Neben der fachlichen Vorbereitung sollte man mit der Gruppe den Ablauf im Museum durchsprechen. Bei dieser Gelegenheit kann man bereits (anhand von Kopien) den Raumplan erläutern; v. a. mit jüngeren Schülern sollte man außerdem einige Verhaltensregeln zum Aufenthalt im Museum klären.

Aufenthalt im Museum: Bevor das vorbereitete Programm startet, wird noch einmal auf die wichtigsten Zeit- und Treffpunkte hingewiesen.

Abrundung vor Ort: Zum vorläufigen Abschluss können sich nach dem Programm alle noch einmal versammeln und erste Erfahrungen, Eindrücke, Erkenntnisse, Meinungen oder Fragen austauschen. Sind in Kleingruppen verschiedene Aufgaben gelöst worden, so kann man an dieser Stelle die Schüler kurz von ihren Erfolgen berichten lassen.

(3) Nachbereitung

Mit einer Nachbereitung können verschiedene Ziele verfolgt werden:

- Austausch der (persönlichen und fachlichen) Erfahrungen: Für den Lehrer bietet sich die Gelegenheit, neben den eigenen Eindrücken und Erfahrungen die der Schüler zu sammeln, um sie bei der nächs-

ten vergleichbaren Gelegenheit zu nutzen. Der Austausch darüber kann im Unterrichtsgespräch stattfinden oder in formalisierter Form (Feedbackbögen, Kärtchenabfrage).³⁷

- Strukturierende Zusammenfassung des Fachlichen: Zuweilen ist es sinnvoll, einen Museumsbesuch fachlich nachzubereiten, z.B. durch ein nachstrukturierendes Unterrichtsgespräch, bei dem Beobachtungen und Fragen zusammengetragen werden. Ausgangspunkt für dieses Gespräch kann auch hier ein vom Lehrer oder einer Schülergruppe entworfener Fragebogen sein.

Erstellen einer Dokumentation

Weitervermittlung des Erlebnisses an andere:

Soll das Erlebte auch anderen mitgeteilt werden, die nicht dabei waren, kann man die Unternehmung (zusätzlich) in einem anderen Rahmen als dem Unterrichtsgespräch nachbereiten. Beispiele:

- Reader mit Kurzberichten und Fotos
- Bericht in der Schülerzeitung
- Ausstellung im Schulgebäude
- Präsentation am Tag der offenen Tür (Stellwand mit Bildern und Berichten)
- Gestaltung eines »römischen Abends« – z.B. im Zusammenhang mit der Latein-Werbung, an dem die Schüler ihr Kulturwissen demonstrieren (bei einem Exkursionsbericht mit Fotos im gemütlichen Rahmen können die Schüler, gekleidet in »Tuniken« und »Togen«, den Besuchern kleine römische Gerichte reichen und vielleicht sogar einen kurzen lateinischen Text darbieten)

Leistungsbeurteilung

Grundsätzlich kann jede von den Schülern erbrachte Leistung im Rahmen eines Museumsbesuches auch bewertet werden. Umfang und Kriterien der Beurteilung müssen mit den Schülern vorher besprochen worden sein.³⁸

37 Kärtchenabfrage: Man kann z.B. Karten mit verschiedenen Fragen (eine Frage pro Karte) im Klassenzimmer auslegen. Die Schüler gehen von Karte zu Karte und schreiben ihre Meinungen unter die Frage. Oder man verteilt beliebig viele grüne und rote Karten (ohne Fragen) an die Schüler, auf denen dann positive (grün) und negative (rot) Eindrücke/Erfahrungen notiert werden.

Mögliche Fragen für Fragebogen oder Kärtchen: Welche neuen fachlichen Erkenntnisse hast du durch den Museumsbesuch gewonnen? Wie bist du mit den gestellten Arbeitsaufträgen zurechtgekommen? Empfundest du die Zeit im Museum als zu kurz/zu lang/genau richtig?

38 Ein überzeugendes Beispiel für eine die UE Museum abschließende KA beschreibt → Huber, 33. Hinweise für die Leistungsbeurteilung → Kap. 2.5.2, S. 274–275.

3. Beispiele

Beispiel 1:
»Ambulantes
Museum«:
Der Museumskoffer

Beispiel:	Museumskoffer des Limesmuseums Aalen
Einbindung in den Unterricht:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lehrbuchphase: Erarbeitung/Vertiefung realienkundlicher Sachverhalte zum Themenbereich »Römer und Germanen«³⁹ ■ Lektürephase: Im Rahmen der Lektüre von Caesars <i>Bellum Gallicum</i> (Thema »Militär und Lagerleben, auch in der Provinz«), Ovids <i>Ars amatoria</i> (Thema »Frauen und Schmuck«), Petrons <i>Gastmahl</i> (Thema »Essen und Trinken, Kochgeschirr«)
Zeitlicher Rahmen:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Im Unterricht (mit HA): ca. 6 Unterrichtsstunden ■ Im Rahmen von Projekttagen: 2–3 Tage

39 Exemplarische Liste der Realienthemen in den Lehrbüchern *Felix* (Ausgabe A, 3. Auflage, 1998), *Interesse* (Ausgabe A, 1. Auflage, 1998) und *Lumina* (Neudruck, 2005), die in den ersten eineinhalb Lateinjahre behandelt werden (in Klammern die Lektion):

1. *Felix*, Realienthemen bis L. 34: L. 1–9: Im alten Rom: Forum Romanum (1–2), Schmuck (3), Senat/Senator (4), Einkaufen (forum holitorium/Velabrum/forum boarium/forum piscatorium) (5), Vesta/Vestalin/Liktor (6), Subura/Mietshäuser (8), Villa urbana (9) – L. 10–14: Auf dem Land: Straßenbau (10), Speisen (nach 10), Villa rustica (11), Sklaven (12), Verarmung der Landbevölkerung (13–14) – L. 15–19: Pompeji (15–19), Amphitheater (19) – L. 20–25: Rom – Wille der Götter: religio/Götter (20), Äneas (21–22), Rhea Silvia mit Romulus und Remus (23–24), Vertreibung des Tarquinius Superbus (25) – L. 26–30: Griechische Mythen: Apoll/Musen (26), Prometheus (27), Europa (28), Dädalus und Ikarus (29), Orpheus und Eurydike (30) – L. 31–34: Römische Kulturleistungen: Römische Baukunst (31), republikanische Verfassung (32), Zwölftafelgesetze (33), virtus (34).

2. *Interesse*, Realienthemen bis L. 20: Grundriss einer Villa rustica (1, 2), römische Reisewagen und Straßen, Tabula Peutingeriana (3, 4), Aquädukte (5), Grabmäler (6), Klientelwesen (7), Kleidung (7), Schule I (8), Götter und Mythen I (8, 9): Vesta (8B), Herkules (9A), Äskulap (9B) –, Handel und Schifffahrt (10), Götter und Mythen II: Europa (10B) –, Schule II (11), Wohnen im antiken Rom (11), Roms Frühgeschichte/Mythologie II (12–): Romulus und Remus (12A), Rhea Silvia (12B), Die Anfänge Roms (13A), Die Etrusker und Italien (13A–14A), Raub der Sabinerinnen (14B–15A), Tarpeia (16) –, Cäsar und die Gallier I (17A), Cicero (17B), Cursus honorum (17), Esskultur (17–19), Cäsar und die Gallier II (18–20), Römer in Deutschland (18), Kriegsgefangene (20A), Triumphzug (20).

3. *Lumina*, Realienthemen bis L. 20: Schule (1), Speisezettel (2), römische Namen (2), Post (3), Landwirtschaft (4), Sklaven und Freigelassene (5), Großstadt Rom (6), Sport und Spiele (7), Thermen (8), Limes (9), Gladiatorenkämpfe (10), *augurium* und Opferschau (11), Götterhimmel der Römer und Griechen (12), Troja und Homer (13), Odysseus und die Odyssee (14), Äneas und Vergil (15), Ehe und Stellung der Ehefrau (16), Ständekämpfe (17), Triumph (18), Gracchen (19), Provinzen (20).

Beschreibung eines »Museumskoffers« »Museumskoffer«, in manchen Museen auch »Römerkoffer« genannt, gibt es im deutschsprachigen Raum inzwischen mehrere.⁴⁰ Je nach bereitstellendem Museum ist zwar ihr Inventar recht unterschiedlich, aber die Intention grundsätzlich die gleiche, nämlich »das didaktische Prinzip der Anschaulichkeit zu verwirklichen«,⁴¹ indem man Schüler oder andere interessierte Gruppen außerhalb des Museumsgebäudes in (vorbereitenden) Kontakt bringt mit archäologischem Material aus der Römerzeit. Bewerkstelligt wird dies dadurch, dass Originale (!), Repliken, Modelle, z. T. auch Filmmaterial, wohl verwahrt in einem »Koffer«,⁴² vom betreffenden Museum für eine bestimmte Zeit und gegen eine kleine Gebühr verliehen werden: ein »ambulantes Museum«⁴³ also. Der Museumskoffer aus Aalen beispielsweise beinhaltete im Jahr 2005⁴⁴ 35 zum größeren Teil originale Gegenstände (Fundorte zumeist in und um das Aalener Kastellgelände) und ist in drei Lagen sortiert: Ganz oben liegen kleinere Gebrauchsgegenstände (mehrere Schmuckstücke, verschiedene Schlüssel, ein halber Spielstein, ein Nagel, eine Geschossspitze, ein Eisenmesser, eine Glocke, ein Öllämpchen, mehrere Münzen u. a.), in der Mitte Alltagsgeschirr oder Teile davon (wie der obere Teil eines Glaskruges, Sigillataschälchen, rätische Ware), die unterste Schicht umfasst größere, sperrige Gegenstände (einen Tierknochen, einen Wand-Hohlziegel, zwei Hypokaustziegel). Ein knappes Erläuterungsheftchen gibt einige Hinweise.

Vorbereitung Vor dem Einsatz des Museumskoffers wählt der Lehrer einzelne Gegenstände aus dem Koffer aus und ordnet sie Themen zu, die im vorangegangenen Unterricht angeklungen sind, z. B. die Speerspitze dem Thema »Waffen der am Limes stationierten Soldaten«, den halben Spielstein dem Thema »Spiele«, den Armreif dem Thema »Schmuck der Frauen« usw. Außerdem sichtet er die den Schülern zur Verfügung stehende Literatur (Lehrbuch, Sachbücher) im Hinblick auf die ausgewählten Realienthemen und stellt ggf. zusätzlich einen Handapparat⁴⁵ und evtl. Zusatzmaterialien wie Bastelbögen und Rekonstruktionsmodelle bereit. Manchmal enthalten auch die Koffer selbst weiteres erläuterndes Veranschaulichungsmaterial (wie Filme, Kleidung oder Spiele).

40 Übersicht im → Anhang 3 nach Kap. 2.5.2, S. 301–302.

41 Ulrich Sauerborn in einem Begleitflyer zum Aalener Museumskoffer.

42 Praktischer Hinweis: Der Begriff »Koffer« ist insofern irreführend, als es sich meist um sehr schwere und nur zu zweit tragbare Metallbehältnisse von beachtlichen Ausmaßen handelt.

43 → Niemann, 68.

44 Der Koffer, der bereits seit über zehn Jahren in Umlauf ist, ist im Sommer 2004 überholt worden; an der grundsätzlichen Idee und Ausstattung hat sich aber nichts Wesentliches geändert.

45 → Literaturhinweise nach Kap. 2.5.2, S. 306–312.

Durchführung

Die UE mit dem Museumskoffer lässt sich in drei Teilen durchführen (jeweils ca. 2 Unterrichtsstunden mit HA):

- (1) Theoretischer Teil: Lektüre von Sachtexten
- (2) Gestalterischer Teil: kreatives Schreiben
- (3) Präsentationsteil

Zu Beginn des theoretischen Teils wählen die Schüler allein, zu zweit oder in Kleingruppen jeweils einen Gegenstand und damit ein Thema aus, über das sie mehr erfahren wollen. Mithilfe der bereitgestellten Literatur und der Zusatzmaterialien sammeln sie dann zu diesem Thema möglichst viele sachliche Informationen, die sie später beim kreativen Schreiben einbringen können.

In dem sich anschließenden gestalterischen Teil sollen die Schüler ihre Gegenstände »zum Sprechen bringen«. Dadurch soll lebendig werden, wie man sich römisches Leben im Einzelnen vorzustellen hat, welche Spiele beispielsweise mit dem halben Spielstein, den der Koffer beinhaltet, gespielt wurden, oder was uns der Hypokaustziegel mit dem Fußabdruck eines Tieres zu sagen hat. Man kann z. B. folgende kreative Schreibaufgabe stellen:

Kreative Schreibaufgabe

»Denkt euch eine Situation aus, in der dieser Gegenstand zu römischer Zeit eingesetzt worden sein könnte. Diese Situation sollt ihr aufschreiben, z. B.

- als inneren Monolog des Fundstücks selbst, in dem es seine Geschichte durch die Jahrhunderte beschreibt;
- als Alltagsgeschichte aus dem römischen Leben, in der der Gegenstand eine Schlüsselrolle spielt;
- in Form eines modernen, wissenschaftlichen Interviews, in dem sich zu dem Gegenstand ein Laie und ein Fachmann äußern;
- als moderne steckbriefähnliche Fahndungsmeldung, mit der Interpol das aus dem Museum entwendete, sehr wertvolle Original sucht;
- ...

Euer kreativer Text sollte ein bis zwei computergeschriebene DIN-A4-Seiten (Schriftgröße 14 pt) umfassen.«

Die Präsentation kann entweder im Rahmen des Unterrichts oder in Form einer Ausstellung (für die Projektgruppe oder für ein größeres Publikum) erfolgen: Je nach gewählter Textesorte und Präsentationsrahmen tragen die Schüler ihre Texte in einer Lesung vor, hängen sie als Erläuterungsplakat neben dem Fundstück zur Lektüre aus oder sammeln sie in einem Reader für die Lateingruppe bzw. für andere Interessierte.

Folgende Schülerbeispiele (gekürzt) entstanden im Zusammenhang mit dem Aalener Museumskoffer:⁴⁶

Schülerbeispiel



»Salvete! Schön, dass es noch Leute gibt, die sich für mich interessieren. Ich freue mich immer, wenn jemand etwas von mir lernen kann und ich mir noch nicht ganz überflüssig vorkommen muss. Für meinen ursprünglichen Zweck bin ich ja kaum mehr zu gebrauchen. Schließlich habe ich schon rund 1825 Jahre auf dem Buckel, und die

sind eben nicht ganz spurlos an mir vorbeigegangen! ... Ich erzähle euch am besten meine lange, ereignisreiche Lebensgeschichte, welche um das Jahr 180 nach Christus in Rom beginnt. Damals war ich Eigentum eines leidenschaftlichen Spielers, der jede freie Minute seines Lebens nutzte, um zu würfeln oder ein Brettspiel zu spielen, bei dem ich, jung und abenteuerlustig, wie ich war, selbstverständlich nicht fehlen durfte. Viele Jahre vergingen auf diese Weise, bis jener Abend kam, an dem sich mein Leben verändern sollte.

Mein Herr und ich waren wie so oft in die Taverne gegangen, wo wir die Stunden mit Essen, Trinken, Lachen und Spielen verbrachten. Das Glücksspiel war zwar eigentlich verboten, aber es gab trotzdem unzählige Wirtshäuser, in deren Hinterzimmern man ungestört spielen konnte. Leider war Fortuna an diesem Abend nicht auf der Seite meines Herrn, so dass dieser alles Geld verlor, das er bei sich hatte. Ein anderer Spieler, dem es ähnlich ergangen war, schlug aus Spaß vor, noch ein letztes Mal gegeneinander zu würfeln, und zwar um die Hälfte dessen, was der Gegner noch in der Tasche hatte. Mein Herr wusste natürlich genauso gut wie der andere, dass beide schon alles verloren hatten, was sie besaßen, und willigte lachend ein. Es wurde ein spannendes Spiel, schließlich aber verlor mein Herr und steckte seine Hand in das Lederbeutelchen, das er immer an seinem Gürtel trug und in dem er sein Geld aufbewahrte. Er leerte es aus, und heraus fiel – ich! Er hatte mich nämlich zuvor hineingesteckt, als er das Würfelspiel begonnen hatte und mich deshalb nicht mehr brauchte. Weil er sein Wort halten musste, brach er mich in der Mitte auseinander und gab dem Gewinner wie versprochen die Hälfte dessen, was er noch in der Tasche gehabt hatte. Daraufhin trennten sich die beiden und machten sich auf den Heimweg. Als der andere Spieler ein paar Schritte weit gegangen war, warf er seine Hälfte achtlos auf den Boden. Mein Herr machte es genauso, denn was hätte er auch mit einem halben Spielstein anfangen sollen! Dann ging er nach Hause und überließ mich meinem weiteren Schicksal ...«

Schülerbeispiel



»Hallo! Ich heiße C. OPPI RES XXVIII und bin eine Öllampe. Ich habe ein Problem. Ich bin 1.713 Jahre alt und mir ist stinklangweilig! Ich fühle mich im wahrsten Sinne des Wortes, als hätte ich mich in der Zeit geirrt, denn es ist das Jahr

2004 nach Christus und ich lebe noch. Öllampen zu verwenden, das war wohl mal. ...

Gebrannt wurde ich im Jahre 291 nach Christus in Rom, heute, glaube ich, die Hauptstadt von Italien oder so ... Mein Hersteller war ein älterer Herr namens Gaius Oppius, der Hunderte meiner Geschwister an die unterschiedlichsten Römer verkaufte. Er war schon immer darauf spezialisiert, alle möglichen Gebrauchsgegenstände zu sammeln, zu reparieren, zu pflegen und schließlich zu veräußern. Unser Umsatzpotenzial hat er, glaube ich, erst mit rund 40 Jahren entdeckt und seitdem fast nur noch mit uns gehandelt. Zwar hat er uns nicht erfunden, aber er hat uns so hingekriegt, dass wir genau richtig für die Leute waren. Nach fremden Vorbildern fing er logischerweise mit dem Bau unserer großen Schwester C. OPPI RES I an und fuhr so bis zu unserem letzten Geschwisterchen, das ich nie gesehen habe, fort. Ich bin die Achtundzwanzigste, und das »C. OPPI RES« in allen unseren Namen ist eigentlich eine Art Firmenstempel von Gaius Oppius. Ins Deutsche übersetzt würde das etwa »hergestellt von Gaius Oppius« heißen. Wir wurden folgendermaßen gebaut: Zuerst formte der geschickte Gaius auf einer Töpferscheibe ein kleines Schälchen aus Ton. Dann modellierte er an den Rand des Schälchens eine Art Schnabel. Hinten dran fehlte dann nur noch der Henkel und zuletzt bekamen wir noch einen Deckel mit einem großen Loch und schließlich unseren Namen eingeritzt. Nachdem wir gebrannt worden waren, bekamen wir einen Docht in die Öffnung unseres Schnabels gesteckt und wurden schließlich meistens auf Verkaufstische zum Verkauf gelegt. ...«

46 Die Beispiele stammen von Tabea Brehm und Maximilian Grimm, Johannes-Kepler-Gymnasium Stuttgart.

Beispiel 2:
»Freilichtmuseum«:
Wandern am
Limes⁴⁷

Beispiel:	Limesabschnitt zwischen Lorch und Schwäbisch-Gmünd ⁴⁸
Einbindung in den Unterricht:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lehrbuchphase: Lektionen oder thematische Einheiten, in denen es um das römische Germanien geht ■ Lektürephase: Caesar, Tacitus, Nicodemus Frischlin: <i>Iulius Redivivus</i> (16. Jh.);⁴⁹ thematische Lektüren zum römischen Germanien/Militär- und Lagerleben⁵⁰
Zeitlicher Rahmen:	■ 1 oder 2 Tage

Beschreibung
des Limes als
»Freilichtmuseum«

Eine gute Alternative oder Ergänzung zu einem klassischen Besuch in einem Römermuseum ist eine Wanderung auf den Spuren des Limes, dem größten »Freilichtmuseum« Deutschlands, der seit einigen Jahren verstärkt auch für den Tourismus erschlossen wird⁵¹ und dessen obergermanisch-rätischer Teil im Jahr 2005 zum Weltkulturerbe erhoben wurde.⁵²

Ein einzigartiger Punkt des Limes ist die Stelle im Rotenbachtal bei Schwäbisch-Gmünd, wo der obergermanische und der rätische Limes aufeinandertreffen. Da dieser Punkt eine Wanderetappe auf dem Weg ins Aalener Limesmuseum sein kann, bietet sich seine Besichtigung im Rahmen einer Tageswanderung an, die von Lorch (dort lag der südlichste Punkt des obergermanischen Limes, sog. »Limesknie«) nach Schwäbisch-Gmünd führt (ca. 15 km).

47 Grundlegende Sachinformationen zum Limes in: → Erdmann. – Diverse Vorschläge zu Studienfahrten an den Limes in: → Mommsen.

48 Zu einem neu eingerichteten Rundwanderweg an diesem Limesabschnitt gibt es inzwischen einen Prospekt, hg. v. der Gesellschaft für Vor- und Frühgeschichte in Württemberg und Hohenzollern, Berliner Str. 12, 73728 Esslingen.

49 → Hamacher.

50 → »Ecce Roma«. In dem Bändchen wird zu etwa 30 Themen des römischen Lebens das Wesentliche in leicht verständlicher (nicht immer ganz richtiger) lateinischer Sprache referiert; veranschaulicht werden die Ausführungen durch zahlreiche bunte Zeichnungen. Themen sind etwa: »De pecunia«, »De vestitu atque ornatu«, »De balneis vel thermis«, »De exercitu«, »De vecturis«.

51 Zur Forschungslage → Becker; → Thiel. – Spezielle »Limes-Radwege« sind inzwischen entlang des gesamten Limes eingerichtet: Für die Strecke von Bad Hönningen bis Miltenberg – mit einer Gesamtlänge von 589 km – → das Radtourenbuch »Deutscher Limes-Radweg 1«; von Miltenberg nach Regensburg – mit einer Gesamtlänge von 440 km – → »Deutscher Limes-Radweg 2«. – Folgende Internetseiten geben weiterführende Informationen: www.limes-in-deutschland.de; www.archaeologie-online.de; www.unesco-welterbe.de; www.unesco.org/whc.

52 → Zahlreiche Zeitungsbeiträge Mitte Juli 2005.

Vorbereitung im Unterricht

Vor der Limeswanderung sollte man in einer Unterrichtsstunde Bau, Funktionsweise und Geschichte des Limes besprechen oder in Referaten präsentieren lassen (z. B. anhand von Bastelmaterialien⁵³ oder mithilfe von Filmausschnitten⁵⁴). Dabei sollte auch der Bezug zu den zuvor gelesenen Lehrbuch- bzw. Lektüretexten hergestellt werden. Folgende Leitfragen können aus dem vorhergehenden Unterricht erwachsen und den Inhalt der »Limesstunde« umreißen:

- Funktion des Limes: Was bedeutet das Wort »Limes«? Wozu diente er (nicht)? Wo verlief er? Wer wohnte diesseits, wer jenseits des Limes? Welche Beziehungen bestanden zwischen den Bewohnern beiderseits des Limes? Wie funktionierte das Limeswarnsystem?
- Bau des Limes: In welcher Zeitspanne entstand er? Wie lang war er? Woraus bestand er? Welche Veränderungen hat sein Verlauf mit der Zeit erfahren? Bis wann war er funktionstüchtig?
- Geschichte des Limes: Warum ist nur so wenig von ihm erhalten geblieben? Wo finden sich heute noch Überreste? Was symbolisierte er damals, was heute? Gab und gibt es vergleichbare Bauwerke?

Durchführung

Die Limeswanderung lässt sich als ein- oder zweitägige Unternehmung durchführen:

Eintägig: Anreise nach Lorch; Wanderung bis Schwäbisch-Gmünd (mit Pausen ca. 4½ Stunden); Rückfahrt.

Zweitägig: 1. Tag: Anreise nach Lorch; Wanderung bis Schwäbisch-Gmünd (mit Pausen ca. 4½ Stunden); Zugfahrt nach Aalen (ca. 30 min.); Übernachtung in der Jugendherberge (ca. 30 Gehminuten vom Bahnhof). 2. Tag: Besuch des Limesmuseums (ca. 20 Gehminuten von der Jugendherberge); Rückfahrt.

Wanderroute:

Vom Bhf Gang in die Stadt Lorch zur Besichtigung der *Mauerfundamente des südlichsten Limeskastells* am obergermanischen Limes (»Limesknie«); die Fundamente sind im Straßenbelag direkt an der evangelischen Stadtkirche markiert. – Zurück zum Bhf und über die Gleise den Hang hinauf Richtung ehemaliges Benediktinerkloster. [Museum im Kloster: Funde aus römischem vicus] – Ca. 100 m oberhalb des Klosters *rekonstruierter römischer Wachturm (WP 12/14)* – Beginn der 15 km langen Wanderung nach Schwäbisch-Gmünd durchs Remstal: Etwa 200 m oberhalb des Wachturms rechts nach Osten in den Wald einbiegen und dann immer dem Wanderschild mit

53 Z. B. der vierfarbige »Römische Wachturm« als Ausschneidebogen von Klett.

54 Filmmaterial zum Thema beziehbar über den Museumsshop Aalen, → Literaturhinweise nach Kap. 2.5.2, S. 306–312.

dem typisierten Limesturm (schwarz-rot auf weißem Grund) folgen. – Hinter Kleindeinbach führt ein recht abschüssiger Weg ins Rotenbachtal, wo der *Beginn der (restaurierten) rätischen Mauer* neuerdings anhand ausführlicher Beschilderung vor Ort gut erkennbar ist. – Auf dem etwas beschwerlichen Anstieg aus dem Tal hinaus und weiter Richtung Osten kann man den Verlauf der Mauer miterleben, da ein Teil des Wanderweges auf ihr verläuft. – Kurz vor Wustenriet führt der Weg rechts in südlicher Richtung hinunter nach Schwäbisch-Gmünd.

Praktische Tipps: Um die recht lange Wanderung zu strukturieren und gleichzeitig die Gefahr, sich zu verlaufen, möglichst gering zu halten, kann man – nicht nur mit jüngeren Schülern – einen Wettkampf um Punkte durchführen, die die Schüler unterwegs erlangen, indem sie bestimmte Beobachtungs-, Such- und Denkaufgaben lösen. Beispiele:

- Die zwei Umfassungsmauern des Kastells sind im Straßenbelag nur für den, der danach sucht, auffällig markiert (Hinweisschilder erleichtern die Suche). Aufgabe: Stelle dich *außerhalb* des Kastells und zeige nach innen: 2 Punkte.
- Der rekonstruierte Wachturm hat einen historischen Fehler. (Die Tür war nicht ebenerdig angebracht; die Antwort steht allerdings auf der Erläuterungstafel daneben.): 1 Punkt.
- Das Wanderschild ist an zwei wichtigen Kreuzungen⁵⁵ so gut versteckt, dass man sich schnell verlaufen kann. Pro Fund: 3 Punkte.
- Die Kilometerangaben auf den Wanderschildern sind entmutigend, weil unrealistisch gering. Schilder unterwegs suchen und Summe ausrechnen lassen. Wenn sie stimmt (12 km): 1 Punkt.
- Die Stelle im Rotenbachtal liegt ein wenig abseits. Fund: 1 Punkt.

Sieger ist der, der die meisten Punkte, oder jeder, der die maximale Zahl von 11 Punkten erreicht hat; will man nur einen Sieger, bekommt der die für den Sieg noch notwendige Punktzahl, der als Erster am Bhf in Schwäbisch-Gmünd anlangt und der Gruppe das Gleis nennen kann, von dem aus es weiter nach Aalen oder wieder heimwärts geht.

Dieses Limes-Punkte-Spiel lässt sich auf jede andere Route übertragen; einzige Voraussetzung dafür ist, dass der Lehrer die Strecke vorher schon einmal getestet hat und ihre Tücken kennt.

55 1. Wo man den Wald nach Lorch das erste Mal verlässt, muss man fast eine 180°-Kehre machen: Nicht geradeaus laufen! 2. Am Fuße des idyllischen Gärtchen- und Weidenhügels am Rande von Kleindeinbach muss man sich geradeaus halten; die an einem Drahtzaun angebrachte Limesmarkierung ist sommers von Büschen überwuchert.

Beispiel 3:
»Museumsprojekt«

Beispiel:	Ein Projekt zur lateinischen <i>Asterix</i> -Lektüre im Rheinischen Landesmuseum Bonn ⁵⁶
Klasse:	8. Klasse (L 1) am Ende der Lehrbuchphase (optional: fachübergreifend mit dem Fach Geschichte) ⁵⁷
Thema:	Erstellen eines sprachlich-historischen Schülerkommentars ⁵⁸ zu <i>Asterix apud Gothos</i> ⁵⁹ als Doppelprojekt: ⁶⁰ 1. Teil: Sprachprojekt im Unterricht, 2. Teil: Museumsprojekt
Zeitlicher Rahmen:	3–4 Wochen

Ziele

Ziel ist die Erstellung und Gestaltung eines zweiteiligen Schüler-Kommentars:⁶¹

1. Teil: Vokabel- und Grammatikerläuterungen zu den einzelnen Seiten (Sprachprojekt)
2. Teil: Historische und realienkundliche Erklärungen zu einzelnen *Asterix*-Szenen mit fachlichen Erläuterungen und entsprechender Illustration durch Abbildung von Originalen (Museumsprojekt)⁶²

⁵⁶ Das Beispiel stammt von Bettina Münch-Rosenthal.

⁵⁷ Weiterer denkbarer Einsatzzeitpunkt: Abschluss der Lehrbuchphase in Klasse 9/10 mit L 2 (Übergangslektüre). Man sollte das Projekt jedenfalls erst am Ende der Spracherwerbsphase durchführen, da (entgegen der Erwartung vieler Schüler) eine *Asterix*-Lektüre eine gewisse Leseerfahrung und fundierte grammatische Kenntnisse voraussetzt.

⁵⁸ Der vom Verlag beigelegte Kommentar beschränkt sich auf die Angabe weniger, zu meist (im klassischen Grundwortschatz) ungebräuchlicher Vokabeln (zwei Seiten für die gesamte Ausgabe!) und ist für ein Vokabeltraining bzw. eine gezielte Übersetzungsvorbereitung unbrauchbar; Erläuterungen zu schwierigen grammatischen Phänomenen und historischem Hintergrund fehlen.

⁵⁹ Das Projekt ist auf alle lateinischen *Asterix*-Ausgaben übertragbar, falls die Wahl der Schüler auf einen anderen Band fällt. Bezug lateinischer *Asterix*-Ausgaben über den Buchhandel oder über Delta Verlag GmbH, Stuttgart.

⁶⁰ Vorteil des Projektes ist seine flexible Einsatzmöglichkeit: Beide Teilprojekte können getrennt (in unterschiedlichen Lateinklassen, Jahrgängen und bei Lektüren) Anwendung finden. Somit ist auch die Übertragung des Museumsprojektes auf eine Caesar-Lektüre (z. B.: *De bello Gallico*, 5. Buch) möglich. Großen Anklang und Interesse (v. a. bei jüngeren Schülern) findet stets eine Museumsführung durch einen Oberstufenkurs Geschichte oder Latein (»Schüler führen Schüler«).

⁶¹ Anspruch auf Vollständigkeit und perfekte Gestaltung sollte (v. a. bei einer kleinen oder jüngeren Lerngruppe) nicht erhoben werden. Die Arbeit muss allen Beteiligten Freude bereiten! Nach Möglichkeit kann dieser Kommentar durch Wiederholung des Projektes in anderen Klassen erweitert und ergänzt werden.

⁶² In einem 3. Teil kann zusätzlich ein alphabetisch sortierter Grundwortschatz als Zusammenfassung der Vokabelerläuterungen zu einzelnen Seiten angefügt werden. Er kann als Lexikon bei der häuslichen Vorbereitung oder der Schullektüre Verwendung

Der Kommentar soll Folgendes leisten:

- Schulische Textarbeit und HA unterstützen
- Material zur Vorbereitung auf KA und kleinere Tests (denkbar als Vokabel-, Junkturen-⁶³ und Grammatiktests) bieten
- Grundwortschatz und Grammatik zum Ende der Spracherwerbsphase wiederholen und vertiefen
- Die Lehrbucharbeit der Mittelstufe abschließen (Zwischenlektüre)
- Historische Kenntnisse zur (provinzial-)römischen und keltischen Geschichte vermitteln und erweitern⁶⁴

1. Teil:
Sprachprojekt
(im Unterricht)
Vorbereitung

Zeitraum: ca. 1 Woche (Hausarbeit)

Einzelne Textpassagen werden an die Schüler verteilt und von diesen arbeitsteilig bearbeitet.⁶⁵

Arbeitsaufträge zu *Asterix apud Gothos*:

- (1) Schreibe alle dir unbekannten Vokabeln und grammatischen Phänomene, die dir Probleme bereitet haben, heraus; übersetze bzw. erläutere sie.⁶⁶ Trenne sie optisch in Spalten und ordne/nummeriere sie nach Seiten und Bildern (z. B. Seite zwei, vierte Zeile, drittes Bild: 2, 4, 3).
- (2) Sammle Gruß- und Anredeformeln, Sprichwörter, Floskeln/Wortspiele gesondert.
- (3) Stelle alle historischen Aspekte und Themen zur römischen oder keltischen Kultur zusammen. Notiere die entsprechenden Fundstellen.⁶⁷
- (4) Bearbeite alle Ergebnisse am Computer. Beachte dabei die Formatierungs- und Schriftvorgaben.⁶⁸

finden (einfache Herstellung, da Computer über entsprechende Funktion automatisch sortiert!).

63 Gemeint sind damit semantische Wortverbindungen. Weitere Erläuterungen und Beispiele → Kap. 2.4.4, S. 227.

64 Vorausgesetzt, Exponate zur keltischen Kultur sind im Museum vorhanden (in Bonn: keltogermanische Objekte).

65 Der Seitenumfang richtet sich nach der Gruppengröße. Ziel ist die Bearbeitung der gesamten Ausgabe.

66 Wichtig: Nicht die Übersetzung, sondern die Analyse und Bestimmung grammatischer Erscheinungen sind gefordert (aci-, Partizipial-Konstruktionen; Satzbau-, Kasus-Funktionen; Tempusbestimmungen usw.)! Der Kommentar soll als Übersetzungshilfe dienen, nicht den Mitschülern das Übersetzen abnehmen!

67 Gute Anregungen hierzu in: → van Royen/van der Vegt; → Stoll.

68 Einheitliche Vorgaben erleichtern die spätere Zusammenfassung. Unter Voraussetzung geeigneter technischer Bedingungen: Ein ständiger Zugriff (für Schüler und Lehrer) auf die Aufzeichnungen sowie deren Änderung und Ergänzung sollten gewährleistet sein (mit Diskette arbeiten!).

Es erfolgt eine erste Korrektur durch den Lehrer. Vokabel-/Grammatikbegleitblätter werden ausgedruckt und allen Schülern ausgehändigt. Ein Schüler wird bestimmt, der für die Zusammenführung und Ordnung aller Daten zuständig ist. Er und der jeweils verantwortliche Mitschüler sorgen für die kreative Gestaltung des Kommentars, indem sie visuelle Merkhilfen einarbeiten: Szenen aus der *Asterix*-Lektüre, die entsprechende Vokabeln, Junkturen, grammatische Phänomene oder Sprichwörter enthalten, eigene Zeichnungen, Karikaturen usw. sind denkbar. Er trägt in einem zumutbaren Rahmen die Verantwortung für die Endredaktion.⁶⁹

Durchführung

Zeitraum: ca. 2–3 Wochen (Schul-/Hausarbeit)

In dieser Phase stehen die Übersetzung, inhaltliche Besprechung und Nachbereitung der *Asterix*-Lektüre im Mittelpunkt.

Arbeitsschritte:

- Im LU übersetzen die Schüler zusammen die vorbereiteten *Asterix*-Partien.
- Alle Schüler bereiten die im Unterricht besprochene Übersetzung zu Hause schriftlich nach und weitere Seiten anhand der ihnen vorliegenden Vokabel-/Grammatikblätter vor.
- Während der Übersetzung und Besprechung im Unterricht notiert der für die entsprechenden Seiten verantwortliche Schüler⁷⁰ Ergänzungen und Anregungen.⁷¹ Er arbeitet sie zu Hause in seine Kommentierung ein und arbeitet am Layout und der kreativen Gestaltung der Seiten.
- Nach einem zweiten Korrekturdurchgang durch den Lehrer gibt der für die entsprechenden Seiten verantwortliche Schüler seine gesamten Aufzeichnungen an den für die Sammlung aller Daten zuständigen Schüler weiter.
- Dieser arbeitet kontinuierlich bis zum Ende der Lektüre an der Gestaltung des Kommentars, der Sammlung bzw. Ordnung historisch

69 Genauigkeit, Zuverlässigkeit, gute Computerkenntnisse und Kreativität sollten einen Endredakteur auszeichnen. Unerlässlich ist ein gutes Zuarbeiten durch seine Mitschüler.

70 Ein Schüler ist für die Pflege und Ergänzung seiner Angaben so lange verantwortlich, bis die Übersetzung seines jeweiligen Textabschnittes beendet ist. In dieser Zeit ist er von den HA freigestellt.

71 Fragen und Ideen der Mitschüler werden v. a. für den historischen Teil weitere Anregungen liefern! Neugierde auf das Museum und seine Objekte kann schon hier geweckt werden: »War es wirklich so einfach, die Römer zu verprügeln?« – »Wie schwer ist ein römisches Kettenhemd?« – »Wie sah das Lagerleben in Kleinbonum aus?« – »Trugen die Gallier Hosen?« – »Bauten sie Häuser aus Stein oder aus Holz?« ...

relevanter Themengebiete sowie der Zuordnung der jeweiligen Fundstellen.

*Bewertung/
Leistungskontrolle*

Die Bewertung der Schülerprodukte orientiert sich an folgenden Kriterien: Sachliche Richtigkeit, Genauigkeit, Umfang, Pünktlichkeit/Zuverlässigkeit und Kreativität (besonders beim Endredakteur!). Möglich ist eine abschließende KA in Anlehnung an den schriftlich erarbeiteten Stoff des Kommentars: Hauptbestandteil bildet die Übersetzung einer unbekannten *Asterix*-Passage (am besten mit bekannten Vokabeln und Floskeln aus der Lektüre). Ergänzt werden kann ein zweiter Teil aus Grammatikaufgaben oder Junkturen-Übersetzungen.

*2. Teil:
Museumsprojekt*

Die Lektüre schließt mit einem Museumsbesuch⁷² im Rheinischen Landesmuseum Bonn ab. Das Museum bietet mit seiner innovativen Konzeption als Themen- und Erlebnismuseum Schülern ideale Voraussetzungen für selbstständiges Arbeiten und entdeckendes Lernen.⁷³ Ziel ist die Erstellung eines historischen und realienkundlichen Kommentars zu einzelnen Szenen von *Asterix apud Gothos* mit eigenen Bildern und Texten (Zeitansatz: 1 Tag).⁷⁴

Vorbereitung

Vor dem Museumsbesuch sind noch einige organisatorische Vorbereitungen vorzunehmen.⁷⁵

Der Endredakteur fasst die bisher gesammelten historischen Themen zusammen und ergänzt sie um weitere spontane Vorschläge der Mitschüler.

- Die Gruppe fasst die Einzelthemen zu Großthemen zusammen und ordnet Einzelaspekte als Unterthemen zu. Mögliche Themenfelder sind:
 - Thema 1: Römisches Militärwesen (Ausrüstung, Lagerbau, Dienstgrade, Tagesablauf, Ernährung, Dienstzeit usw.)

72 Das Projekt kann selbstverständlich auch in anderen Museen mit Exponaten zur römischen Geschichte durchgeführt werden.

73 Das Rheinische Landesmuseum Bonn wurde Ende 2003 wiedereröffnet. Kontaktadresse: → Anhang 3 nach Kap. 2.5.2, S. 300.

74 Ein großzügiger Zeitrahmen ist wichtig. Selbstständiges Arbeiten erfordert viel Zeit; zwei bis drei Pausen sollten eingeplant werden.

75 Organisation im Vorfeld: Reservierung des Gruppenraumes im Museum (Zahl der Tische bzw. Stühle prüfen; Stromversorgung für Laptops?); Reservierung bzw. Kauf der Bahnkarten; kurzes Informationsschreiben an die Eltern mit Programm und Zeitplan; Checkliste für die Schüler: Laptops, Disketten, digitale Fotokameras, feste Schreibunterlage, Block, Stifte, lateinische *Asterix*-Ausgabe, mehrfach kopierte Listen der historischen Themen und *Asterix*-Fundstellen (Endredakteur!), Getränke und Essen, Kuchen für die Gruppe als »Zwischenmahlzeit«.

- Thema 2: Eroberungen/Römische Provinzen (Verwaltung, Wirtschaft/Handel, Straßen, kultureller Austausch, römische Städte, Caesar, gallischer Krieg, Kultur der Kelten usw.)
- Thema 3: Römische Lebenskultur (Ess-, Tisch- und Wohnsitzen, Kleidung, Frisuren, Schmuck, Thermen, Sklaven, Spiele usw.)
- Thema 4: Religion (römische bzw. keltische Götterwelt und römischer bzw. keltischer Götterkult, Weihedenkmäler, Grab- und Bestattungsriten usw.)
- Die Themenfelder werden – je nach Interesse – an kleine Arbeitsgruppen verteilt (am besten Gruppen aus maximal vier Schülern). Die Fundstellen-Übersicht aus »*Asterix*« wird allen Schülern ausgehändigt.



Plastische, lebensgroße Rekonstruktion eines römischen Legionärs (ca. 40 n.Chr.) von W. Schnaubelt & N. Kieser – Atelier WILD LIFE ART, Germany. Rheinisches Landesmuseum Bonn.

Durchführung

Vormittag:

Für die erste Orientierung und Informationssammlung im Museum erhalten die Schülergruppen folgende Arbeitsaufträge:

Orientierung und Informationssammlung im Museum

1. Phase: Erkundungsrundgang (EA/30 min.)

Orientiert euch (anfangs getrennt) im Museum und sucht Abteilungen, die geeignete Informationen und Objekte zu eurem Thema bieten. Notiert diese Orte und die entsprechenden Themen.

2. Phase: Gruppenabsprache (20 min.):

Sprecht euch bei einem zweiten, gemeinsamen Rundgang durch das Museum mit euren Gruppenpartnern bzgl. eurer Informationsquellen ab, vergleicht und ergänzt sie.

3. Phase: Informationssammlung (Partner-, GA/1–1,5 Stunden):⁷⁶

- Nehmt eure *Asterix*-Ausgabe, das Fundstellenverzeichnis und Schreibunterlagen und (evtl.) eine Sitzgelegenheit mit.
- Nutzt alle zur Verfügung stehenden Quellen des Museums (Originalobjekte und deren Erläuterungen, Texttafeln an der Wand, Rekonstruktionen, Hörkommentare durch Audioguide, Filme, PC-Programme, Dermoplastiken, Grafiktafeln, Modelle, Inszenierungen), um Informationen zu eurem Thema einzuholen.
- Macht euch dabei Notizen (achtet auf eine Trennung und Gliederung nach Unterthemen).⁷⁷
- Legt euer Augenmerk darauf, Szenen oder Objekte aus dem *Asterix*-Band im Museum wiederzuentdecken, und fertigt davon Zeichnungen bzw. Fotos an. Notiert euch, zu welcher Szene (Seiten- und Bildangabe) ihr was fotografiert bzw. gezeichnet habt.

Nach dieser Arbeitsphase sollte eine Mittagspause (ein- bis eineinhalb-stündig) erfolgen.⁷⁸

Nachmittag:

Zur Verarbeitung der Informationen und Bearbeitung des Kommentars dienen folgende Arbeitsanweisungen:

⁷⁶ Der Lehrer steht in dieser Phase beratend in den Ausstellungsräumen zur Verfügung. In Anbetracht der Fülle verfügbarer Medien muss im Rheinischen Landesmuseum die Aufmerksamkeit der Schüler auf originale Exponate gelenkt werden. Anregungen zur näheren Betrachtung, Beschreibung und Analyse sind für Schüler ohne Seherfahrung wichtig.

⁷⁷ Im Rheinischen Landesmuseum ist das Arbeiten mit dem Laptop in der Dauerausstellung möglich.

⁷⁸ Die stadtnahe Lage des Museums ermöglicht es, gemeinsam auswärts essen zu gehen; bei geeigneten Räumlichkeiten kann auch selbst gekocht werden (Pizza); Restauration im Landesmuseum vorhanden; gut, aber teuer!

Verarbeitung der Informationen und Bearbeitung des Kommentars

1. Nehmt eure Unterlagen mit in den Gruppenraum⁷⁹ und verfasst Informationstexte zu euren Themen am Laptop.⁸⁰ Gliedert dabei nach Unterthemen und gebt euren Kapiteln entsprechende Überschriften.
2. Gestaltet eure Seiten möglichst interessant, indem ihr Fotos von Museumsobjekten bzw. eigene Zeichnungen einfügt.
3. Falls eure Informationen noch Lücken aufweisen, Notizen unklar sind oder Fotos fehlen, habt ihr hier im Museum die Gelegenheit, »Nachschub« zu holen. (GA/2–3 Stunden)

Nachbereitung

Da die Zeit im Museum für eine Fertigstellung des Kommentars nicht ausreichen wird, erfolgt eine Nachbearbeitung als HA. Dazu wird folgendes AB ausgegeben:

Fertigstellung des Kommentars

1. Bearbeitet eure *Asterix*-Kommentarseiten zu Hause: Schreibt die Texte zu Ende und prüft dabei Rechtschreibung und Ausdruck. Ergänzt fehlende Fotos der Originalobjekte und scannt oder kopiert *Asterix*-Szenen als Gegenüberstellung ein.
2. Speichert alles auf Diskette oder brennt eine CD. Gebt diese in der nächsten Lateinstunde ab.

Nach Prüfung und Korrektur durch den Lehrer werden am Ende alle Unterlagen an den Endredakteur weitergereicht, der dann ein Gesamtprodukt erstellt.⁸¹

Weiterverwendung

Nach mehreren »Durchgängen« weiterer Klassen könnte auf der Grundlage einer computergesteuerten Arbeit eine perfekte Kommentierung und ein allgemein gültiger *Asterix*-Grundwortschatz in gedruckter und gebundener Form entstehen, der in die Fachbereichsbibliothek eingestellt wird und z. B. von (fachfremden) Kollegen für Ver-

⁷⁹ Bei Fehlen geeigneter Arbeitsräume im Museum können die Phasen des Formulierens, der schriftlichen Fixierung sowie das Einarbeiten von Bildern auch in die Schule verlegt oder als Hausarbeit erledigt werden. Das Arbeiten im Museum hat den Vorteil, dass die Schüler auf fehlende Informationen bzw. Bilder oder unbrauchbare Detailaufnahmen an Ort und Stelle reagieren können.

⁸⁰ Einheitliche Formatierungs- und Schriftvorgaben nicht vergessen!

⁸¹ Auch für dieses Projekt ist eine Leistungsbeurteilung möglich und kann Motivation schaffen. Kriterien: Teamarbeit, inhaltlicher Umfang und Richtigkeit, äußere Gestaltung und Bebilderung.

tretungsstunden eingesetzt werden kann. Erreicht wird eine gewisse Lektürekontinuität und Anspruchsorientierung für *Asterix*-Lektüren in der Schule.

Die Ergebnisse der Schüler sollten jedoch nicht nur in den Bücherregalen verschwinden, sondern zur Attraktivitätssteigerung des Faches Latein öffentlich präsentiert werden. Gelegenheiten zu Schülerausstellungen bieten viele Museen. An einem »Tag der offenen Tür« oder einem speziellen »Latein-Tag« an Schulen kann eine solche Ausstellung ebenfalls sehr attraktiv und werbewirksam sein.